

## PENGARUH IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* BERBANTUAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN PESANTUNAN 04

Nur Fauziah Rahmawati<sup>1</sup>, Nanan Abdul Manan<sup>2</sup>, Nur Fauzan Ramdhani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Kuningan,  
Email: [nfauziah634@gmail.com](mailto:nfauziah634@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Kuningan  
Email: [nanan@upmk.ac.id](mailto:nanan@upmk.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Kuningan  
Email: [nurfauzanr24@gmail.com](mailto:nurfauzanr24@gmail.com)

**Citation:** Rahmawati, N. F., Manan, N. A., Ramdhani, N. F. (2024). Pengaruh Implementasi Metode *Fun Learning* Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Pesantunan 04. *Edum Journal*, 7 (2), 323 – 335.

### ABSTRAK

Pada penelitian ini didasarkan oleh banyak guru menerapkan pembelajaran konvensional yang mengurangi efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Situasi ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Berdasarkan fakta yang ada di lapangan penting untuk membuat strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan metode *Fun Learning* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Pesantunan 04. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian dengan desain pra - eksperimental, jenis one group pretest posttest design. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa SDN Pesantunan 04 dengan jumlah 125 siswa, dan sampelnya adalah kelas III yang berjumlah 17 siswa. Adapun Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Data dianalisis menggunakan Uji T-test menggunakan bantuan SPSS Versi 23. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa teknik pengumpulan data murid sebelum (*pretest*) diterapkan metode *fun learning* berbantuan media ludo menunjukkan bahwa dari 17 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori rendah. Sedangkan hasil belajar siswa setelah (*posttest*) diterapkan metode *fun learning* berbantuan media ludo terdapat 9 siswa telah memenuhi KKM. Penerapan metode *fun learning* berbantuan media ludo diketahui pula berdasarkan hasil perhitungan uji t. hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05), maka hipotesis yang telah ditetapkan dinyatakan diterima. Ini berarti bahwa metode *fun learning* berbantuan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN Pesantunan 04 Kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes.

**Kata kunci:** Hasil belajar, Metode *Fun Learning*, Media ludo.

### ABSTRACT

*In this study, the background is the large number of teachers who use conventional teaching methods, making the learning process less effective and students less actively involved in the learning process. This condition results in suboptimal student learning outcomes. Based on existing facts, it is necessary to develop a teaching method that can make students more active and enthusiastic in the learning process, ultimately improving student learning outcomes. The aim of*

---

*this research is to determine the extent of the influence of using the Fun Learning method assisted by Ludo media on the learning outcomes of third-grade students at SDN Pesantunan 04. The method used in this study is quantitative research, specifically experimental research with a pre-experimental design, namely the one-group pretest-posttest design. This study was conducted over four meetings. The population of this study consists of all students at SDN Pesantunan 04, totaling 125 students, with the sample being the third-grade class of 17 students. Data collection techniques used include tests and documentation. The test instrument consists of 20 multiple-choice questions. Data were analyzed using a T-test with the help of SPSS Version 23. The results of this study prove that the data collection technique for students before (pretest) applying the Fun Learning method assisted by Ludo media showed that out of 17 students, none met the minimum completeness criteria (KKM) or were in the low category. Meanwhile, the learning outcomes of students after (posttest) applying the Fun Learning method assisted by Ludo media showed that 9 students met the KKM. The application of the Fun Learning method assisted by Ludo media was also confirmed based on the results of the T-test calculation. The research results showed a significance value of 0.000, which is smaller than  $\alpha$  (0.05), thus the hypothesis was accepted. This means that the Fun Learning method assisted by Ludo media affects the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Pesantunan 04, Wanasari District, Brebes Regency.*

**Keyword(s): Learning Outcomes, Method Fun Learning, Ludo Media.**

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang disengaja dan bertanggung jawab dalam pengembangan diri individu seseorang agar memiliki kepribadian yang baik untuk meningkatkan pemahaman, kemahiran dan sikap baik terhadap lingkungannya. yang disengaja dan bertanggung jawab dalam rangka pengembangan kepribadian individu dalam rangka meningkatkan pengetahuan, keterampilan, perspektif, dan prinsip untuk menjadi lebih baik beradaptasi terhadap lingkungannya, Karena pendidikan merupakan sarana peningkatan dan pengembangan mutu sumber daya manusia, maka pendidikan memegang peranan krusial dalam menjamin eksistensi suatu negara dan bangsa. (Fauzan Attamimi et al., 2021).

Pendidikan adalah usaha yang disengaja yang bertujuan untuk mengubah perilaku, meliputi tiga elemen kunci. Pertama, sisi kognitif melibatkan perolehan informasi dan, mendorong transformasinya. melibatkan perolehan informasi dan pengembangan transformasinya. Kedua, unsur emosional elemen emosional perubahan dalam proses kognitif, emosi, dan kesadaran. meliputi perubahan dalam proses kognitif, emosi, dan kesadaran. Ketiga, unsur unsur psikomotorik meliputi perubahan dalam aktivitas psikomotorik. meliputi perubahan dalam aktivitas psikomotorik. Meningkatkan kualitas di sekolah dapat dicapai oleh semua bagian, dan guru adalah bagian yang paling penting..(Guru di Sekolah et al., n.d.)

Berdasarkan Perundang - undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 1 Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terorganisasi untuk menciptakan lingkungan dan metode belajar mengajar agar siswa dapat memaksimalkan potensinya secara aktif, memiliki ketahanan spiritual keagamaan, disiplin diri, kemampuan intelektual, memiliki nilai - nilai etika, serta memiliki kemampuan yang diperlukan untuk dirinya sendiri.

Pendidikan dalam pelaksanaannya pada pendekatan yang tepat untuk mencapai hasil yang diharapkan. Bahkan dengan kurikulum yang ideal, kurikulum tersebut tidak akan berguna tanpa pendekatan yang tepat. Proses belajar mengajar terhambat oleh ketidakakuratan dalam penerapan metode secara praktis, sehingga mengakibatkan pemborosan waktu dan tenaga. Oleh karena itu, strategi yang tepat diperlukan untuk efektivitas kegiatan pendidikan. (Pito, n.d.)

Menerapkan matematika kepada siswa sangat penting jika kita ingin menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, sumber daya manusia (SDM) Kemampuan untuk mengorganisasikan dan menciptakan proses pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa harus dimiliki oleh seorang guru. karena matematika melibatkan banyak perhitungan, sebagian besar siswa masih menganggapnya sulit, ada banyak macam rumus dalam matematika. berbagai macam rumus dalam matematika. (Yuniarti & Trisna, 2022)

Banyak siswa di semua tingkat sekolah kesulitan menguasai matematika. Aspek aspek abstrak dari matematika menimbulkan masalah bagi siswa. Sayangnya, selama proses pembelajaran, guru sering berasumsi bahwa dengan hanya bergantung pada mengandalkan buku dan penjelasan guru, siswa akan memahami materi yang diberikan. Pada kenyataannya, siswa akan mudah bosan selama saat mengikuti pelajaran matematika karena lingkungan belajar kurang menarik sehingga siswa akan sulit menyerap materi yang diajarkan. Guru yang memberikan materi membosankan dan tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran adalah penyebab utama kebosanan ini dan tidak meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. (Kurnio, 2017). Selain itu, ada beberapa siswa yang lebih suka bermain dengan teman dan bercerita daripada belajar. ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam bidang pendidikan matematika masih rendah. (Yuniarti & Trisna, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara saya pada tanggal 15 januari 2024 dengan guru kelas III yaitu Ibu Rohani, S.Pd di SDN Pesantunan 04, beliau mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung Ibu Rohani hanya menggunakan metode ceramah dan

tanya jawab saja dengan siswa di kelas III, Sehingga mengakibatkan siswa yang ada didalam kelas seringkali merasa jenuh dan ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran yaitu yang pertama, masih kurangnya minat dalam belajar matematika. Selama kegiatan belajar mengajar, terlihat jelas bahwa beberapa siswa menjadi tidak bersemangat dan menunjukkan perilaku seperti mengganggu teman sebangkunya, terlibat dalam percakapan dengan teman sebangkunya, terus - menerus bertanya tentang waktu istirahat dan pulang, dan bahkan bermain dengan mainan yang dibawa dari rumah alih-alih fokus pada materi pelajaran. Akibatnya, siswa-siswa ini mengalami tantangan dalam mempelajari matematika. Guru memperhatikan bahwa beberapa siswa kesulitan dalam mempelajari matematika dan biasanya mendapat nilai rendah pada ujian matematika, terutama dalam hal memahami pecahan.

Terdapat lima belas siswa yang gagal mencapai nilai ketuntasan pada salah satu penilaian matematika harian. dimana nilai yang diperoleh dibawah 70. Kurangnya penyelesaian pembelajaran merupakan salah satu indikasi bahwa seorang murid mengalami kesulitan belajar. salah satu sebab kenapa materi pecahan sulit adalah karena materi ini memerlukan pemahaman konsep yang lebih rumit dari materi yang lain Sehingga membuat pembelajaran pecahan menjadi membosankan dan tidak diminati oleh siswa. Dalam situasi ini, guru mencoba berbagai cara untuk membantu siswanya yang mengalami kesulitan belajar. Kedua ilmu pengetahuan yang akan diperoleh tidak seperti beberapa inovasi pembelajaran, seperti model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran .Kendala hambatan ketiga siswa sekolah dasar menginginkan benda nyata untuk merangsang perhatian mereka selama belajar, meskipun guru sebagian besar menggunakan buku yang diberikan sekolah di kelas .tetap menginginkan benda nyata yang dapat merangsang perhatian mereka selama belajar, Guru harus mampu memberikan gagasan bahwa pembelajaran itu menyenangkan bagi anak karena dengan cara yang menyenangkan akan membantu memperoleh informasi lebih cepat menggunakan proses pembelajaran saat ini dengan memilih teknik pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan masalah yang disebutkan sebelumnya, pendekatan yang paling efektif adalah mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Hal ini akan memastikan bahwa siswa terlibat, tidak merasa lelah, dan dapat menyerap materi secara efektif. Pendekatan yang paling efektif adalah mengembangkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik. Ini akan memastikan bahwa siswa terlibat, tidak lelah, dan dapat menyerap materi secara efektif. Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut,

pengamat berinisiatif untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik yaitu metode *Fun Learning* (pembelajaran menyenangkan). Mengetahui cara yang menyenangkan untuk mengajar anak - anak tingkat rendah akan memudahkan mereka dalam mengajar karena sesuai dengan kebutuhan dan tahap pertumbuhan mereka. Terlebih sederhana mendidik siswa kelas bawah bila metode yang menyenangkan tersedia, karena sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan mereka.

Salah satu metode yang mendorong anak-anak untuk lebih terlibat dalam pembelajaran mereka adalah metode *Fun Learning*. Metode pembelajaran yang menyenangkan, menurut Bobbi De Porter, menciptakan lingkungan belajar yang efektif, melaksanakan kurikulum, menyediakan konten, dan mendukung pembelajaran, sehingga meningkatkan prestasi siswa.

Penerapan metode *Fun Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan matematika di TK Melati Desa Pancabakti Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran, sebagaimana dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Titin Sumarni dan Mukhammad Hamid Samiaji (2023). Percepatan pengenalan atau penguasaan siswa meningkat dari siklus I (77%) ke siklus II (95%).

Pembelajaran menggunakan metode *fun learning* sering kali mencakup penggunaan materi pembelajaran yang interaktif dan kreatif untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media membantu membuat konsep-konsep abstrak dalam konten pelajaran menjadi lebih konkret, sehingga memungkinkan siswa menyerap topik tersebut dengan lebih baik. Permainan ludo adalah sebuah permainan yang familiar di kalangan anak-anak. Ini adalah sejenis permainan klasik di mana dua hingga empat pemain harus menggunakan dadu untuk menggerakkan empat buah pion secara strategis.

Permainan memungkinkan setiap bidang perkembangan anak untuk ditingkatkan. Permainan membantu anak memperoleh keterampilan baru dan dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan. Pendidik percaya bahwa permainan adalah alat yang paling penting dalam mengatur pendidikan anak. Permainan Ludo merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Permainan ini ditransformasikan menjadi kartu-kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan materi Pelajaran, sehingga dipilih sebagai salah satu permainan siswa yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dimainkan. (Mufida & Yusman Wiyatmo, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran *Fun learning*

“Berbantuan Media Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Matematika Kelas III SD Negeri Pesantunan 04”

## METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan metode *fun learning* berbantuan media ludo math. Secara singkat Menurut (Sugiyono, 2018) Metode penelitian adalah metodologi penelitian yang didasarkan pada filsafat positivis dan digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu. Metode ini melibatkan pemanfaatan alat penelitian untuk mengumpulkan data, yang kemudian menjadi sasaran analisis statistik untuk mengevaluasi hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest -posttest design*. Desain pra-tes pasca - tes satu kelompok merupakan jenis desain pra -eksperimental yang mencakup pra -tes (tes yang diberikan sebelum menerima perawatan) dan pasca - tes (tes yang diberikan setelah menerima perawatan) dalam satu kelompok (Sugiyono, 2011: 74). Dalam Penelitian ini subjek diberikan perlakuan dengan dua kali penilaian. Penilaian pertama dilakukan sebelum melakukan kegiatan dengan permainan ludo (O<sub>1</sub>) *pretest* dan sesudah melakukan kegiatan dengan permainan ludo (O<sub>2</sub>) *posttest*.

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Pesantunan 04 yang beralamat di Kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah. Populasi merujuk untuk kategori luas dari berbagai hal atau benda atau orang yang memiliki karakteristik dan kualitas khusus yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi penelitian yaitu semua siswa SDN Pesantunan 04. Pemilihan kelas ini ditentukan oleh hasil analisis hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas, sejumlah besar siswa kurang memahami informasi yang diajarkan, sehingga memerlukan penggunaan metodologi pembelajaran alternatif. Pengambilan sampel adalah proses memilih anggota populasi yang diteliti dari memilih anggota populasi yang diteliti. kelompok eksperimen ini terdiri dari tujuh belas siswa kelas III SDN Pesantunan 04, delapan perempuan dan sembilan laki-laki sebagai sampel yang akan diajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Fun Learning* dengan bantuan media matematika Ludo.

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan pendekatan pengumpulan data, seperti observasi, dokumentasi dan tes berupa pilihan ganda. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dari responden terkait hasil belajar siswa. Setelah data-data yang

peneliti perlukan sudah terkumpul, maka selanjutnya adalah menganalisis data, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics-23*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel *independent* dengan *dependent* yaitu pengaruh implementasi metode *fun learning* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika dapat dilihat pada hasil uji hipotesis sebagai berikut:

### 1. Data pretest dan posttest

Data *pretest* didapatkan oleh peneliti sebelum siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan maksud mengidentifikasi kemampuan awal siswa. Sementara data *posttest* diambil peneliti sesudah siswa melakukan kegiatan belajar menggunakan metode *fun learning* berbantuan media ludo yang sudah dibuat oleh peneliti. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan empat opsi. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel 4.2

**Tabel 4. 1 Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest**

No.	Data	Hasil
1.	Pretest	60,00
2.	Posttest	78,82

### 2. Data Analisis Rank nilai Pretest dan Posttest

Pengujian Analisis Rank dilakukan untuk mengukur perubahan dalam performa individu sebelum dan sesudah intervensi. Dengan membandingkan peringkat nilai pretest dan posttest, kita bisa melihat apakah ada peningkatan, penurunan, atau tidak ada perubahan sama sekali.

**Tabel 4. 2 Data Analisis Rank Nilai pretest dan posttest**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest – pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	17 <sup>b</sup>	9.00	153.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		

Total	17		
-------	----	--	--

- a. posttest < pretest
- b. posttest > pretest
- c. posttest = pretest

Dari data tersebut dapat dijabarkan bahwasannya siswa yang mengalami penurunan nilai atau *negative ranks* tidak ada, siswa yang mengalami peningkatan nilai atau *positive ranks* sebanyak 17 orang, dan siswa yang mendapatkan nilai yang sama atau *ties* juga tidak ada

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan distribusi normal dari data yang dikumpulkan. Data dianggap normal jika nilai signifikansi atau koefisien (*P-value*) pada hasil *One Sample Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari alpha yang diberikan, yaitu 0,05. Uji normalitas pada nilai pengetahuan siswa baik *pretest* maupun *posttest*, peneliti menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* pada *SPSS* versi 23. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.4.

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.133	17	.200*	.949	17	.434
Posttest	.251	17	.006	.894	17	.054

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas untuk data *pretest* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,434, sedangkan data *posttest* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,054. Karena nilai -p dari kedua set data melebihi tingkat signifikansi yang telah ditentukan  $\alpha$  (0,05), dapat disimpulkan bahwa kedua set data mengikuti distribusi normal.

### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah variansi dari beberapa kelompok data adalah sama. Ini merupakan langkah penting dalam banyak uji statistik, terutama uji parametrik, yang mengasumsikan bahwa variansi antar kelompok yang dibandingkan adalah homogen atau sama.

Uji homogenitas dua varians dari kedua data tes awal dan tes akhir menghasilkan skor signifikansi sebesar 0,208. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa kedua set data tersebut dikatakan serupa. Dua data dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari  $\alpha$  (0,05). Oleh karena itu, uji t akan menjadi uji parametrik berikutnya.

## 5. Uji T-Tes

Uji T-tes digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Mengingat bahwa uji prasyarat telah menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen, langkah terakhir adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji - t. Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk mengetahui apakah teori yang diberikan dapat diterima atau tidak dengan kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig.  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak sedangkan jika Sig.  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretes hasil belajar - posttest hasil belajar	-18.824	7.609	1.846	-22.736	-14.911	-10.199	16	.000

Uji t-tes digunakan untuk mengetahui keterimaan hipotesis yang telah ditetapkan. Dari hasil uji t-test yang dilakukan pada SPSS versi 23, menyatakan bahwa nilai signifikansi dari kedua data *pretes* dan *posttest* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05), maka hipotesis yang telah ditetapkan dinyatakan diterima.

## 6. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian, yaitu penentuan waktu dan tempat penelitian. Setelah waktu dan tempat penelitian ditentukan, selanjutnya dilakukan penyiapan instrumen penelitian yang akan digunakan. Sebelum untuk penggunaannya, instrumen tersebut menjalani validasi oleh para profesional. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu media ludo yang diajarkan pada kelas III. Sebelum menggunakan media yang diajarkan pada kelas yang sama dilakukanlah pembelajaran siswa yang diberikan tes awal terlebih dahulu. Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai hasil belajar

siswa mengenai materi pecahan Hasil pretest ini dapat digunakan untuk menghitung seberapa berpengaruh media dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode *fun learning*.

Tujuan dari tes awal ini adalah untuk menilai kemampuan awal siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran terkait dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Hasil pretest ini dapat dimanfaatkan untuk mengetahui jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas rata - rata pada saat pembelajaran berlangsung sebelum diterapkan metode *Fun Learning* berbantuan media ludo. Setelah selesainya proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan pertanyaan berupa pilihan ganda untuk menilai tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa mengalami perubahan setelah menggunakan metode *Fun Learning* dengan media Ludo, untuk mengetahui perubahan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pretest dan posttest.

Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan dua hasil yang berbeda yaitu nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti akan membahas lebih lanjut mengenai hasil penelitian yang telah didapatkan.

#### **a. Peningkatan hasil belajar siswa**

Sebagaimana Hasil uji analisis data menunjukkan adanya pergeseran nilai dari sebelum dan sesudah pembelajaran dengan mengimplementasikan metode *fun learning* berbantuan media ludo. Terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,82 dari semula nilai *pretest* dengan rata-rata sebesar 60,00 dan nilai *posttest* dengan rata-rata sebesar 78,82. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Juhardi pada tahun 2015 Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas V. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 7 peserta didik mencapai tingkat tuntas, yang merupakan persentase 3%, dan 27 peserta didik mencapai tingkat tidak tuntas, yang merupakan persentase 97%. Setelah penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan, frekuensi peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 peserta didik, yang merupakan persentase 86%. Hal tersebut dipengaruhi karena adanya metode pembelajaran yang dikemas menyenangkan untuk anak.

#### **b. Pengaruh Metode *Fun Learning* berbantuan Media Ludo**

Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired samples t-test* menggunakan *SPSS Scatistics 23* mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari taraf kepercayaan yaitu  $\alpha$  (0,05). Maka hipotesis yang telah di asumsikan dapat

diterima, maka dari itu, berdasarkan hasil pre-test dan posttest tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam penggunaan *metode fun learning* berbantuan media ludo.

Dengan melalui metode *fun learning* peserta didik mampu meningkatkan bakat mereka dalam memecahkan masalah, terutama mereka yang kurang memiliki kemampuan dalam berhitung, sekaligus menumbuhkan rasa senang dan antusias terhadap studi matematika. Dengan informasi dan kemampuan pengetahuan serta keterampilan ini, siswa dapat menjalani kehidupan mereka secara efektif saat ini dan di masa mendatang.

Sikap komunikatif dalam pembelajaran dapat dipupuk melalui pembelajaran *Fun learning*. Kreativitas sangat penting untuk keberhasilan penerapan metode apa pun. Misalnya, fasilitasi pembelajaran melalui penggunaan media ludo dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat.

Media ludo ini berasal dari permainan anak-anak, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak sekolah dasar. Media ini erat kaitannya dengan aktivitas anak, yaitu bermain. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar dan makna pengetahuan yang diperoleh. Untuk memastikan keberhasilan pembelajaran dari sudut pandang guru, sangat penting untuk memilih dan menggunakan media dengan cermat, serta menggunakan taktik dan pendekatan pembelajaran yang tepat. Hal ini akan membantu melibatkan siswa, menumbuhkan kreativitas dan inovasi mereka, dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang baik.

Telah dibuktikan bahwa pemanfaatan permainan ludo dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nisa Hidayatun Riska, 2019) yang menyatakan bahwa dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan media ludo terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD terbukti dengan hasil uji-T yang menunjukkan nilai signifikan ( $2-tile$ ) sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada konten geometri spasial yang diajarkan pada siswa sekolah dasar kelas V. selanjutnya juga dibuktikan nilai rata-rata siswa pada ranah psikomotorik sebesar 88,125 dengan kriteria sangat baik, yang menunjukkan bahwa hasil belajar memberikan pengaruh pada ranah ini

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rizkita, 2020) yang menyatakan hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan permainan Ludo dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah pada materi konsep terkait jaringan tumbuhan. Penelitian dimulai dengan mengumpulkan data tes pembelajaran, yang terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda yang berkaitan dengan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Analisis data mengungkap adanya perbedaan yang cukup besar dalam nilai-nilai yang berkaitan dengan pemahaman siswa tentang struktur dan fungsi jaringan tumbuhan antara kedua kelas sampel. Nilai rata-rata pra-tes kelompok eksperimen adalah 60,88, sedangkan nilai rata-rata pasca-tes adalah 86,02. Kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pra-tes 73,59 dan nilai pasca-tes 80. Temuan-temuan ini menunjukkan keberhasilan penggunaan aplikasi Ludo dalam pendekatan PBL, yang menghasilkan peningkatan pemahaman tentang struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di kalangan siswa.

Berdasarkan temuan studi ini menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran tradisional, untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan, media Ludo adalah alat yang bagus untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh sejumlah temuan yang telah disebutkan sebelumnya. Media Ludo mendorong terciptanya lingkungan belajar yang menarik, efisien, dan menyenangkan dengan memadukan konsep belajar ke dalam permainan, sehingga memastikan partisipasi aktif dari semua siswa. Pengalaman belajar yang menarik dan merangsang meningkatkan kebahagiaan siswa dan memudahkan penyerapan materi selama proses belajar. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan dikelas III, khususnya pada sekolah yang diteliti, yaitu SD Negeri Pesantunan kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan oleh peneliti, Penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Pesantun 04 sebelum penerapan metode *fun learning* berbantuan media ludo (*pretest*) rata - ratanya sebesar 60,00 yang termasuk dalam rentang bawah.
2. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Pesantun 04 setelah menggunakan metode *fun learning* berbantuan media ludo (*posttest*) memiliki rata-rata 78,82 dalam hal ini mereka berada dalam kategori baik.
3. Berdasarkan kedua kesimpulan yang sudah disebutkan sebelumnya, didapatkan data bahwa penerapan metode *fun learning* berbantuan media ludo efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Pesantun 04. Hal ini terlihat dari perbedaan antara sebelum penerapan metode *fun learning* berbantuan media ludo dengan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Pesantun 04 setelah penerapan metode *fun learning* berbantuan ludo. Dari hasil tes awal dan akhir yang sudah dianalisis statistik deskriptif menunjukkan perbedaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan Attamimi, I., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). *Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbang Increasing Interest in Learning with Fun Learning Methods during the Covid-19 Pandemic in Kumbang Village*. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Guru di Sekolah, P., Sulton Baharuddin, M., Maunah, B., & Saayid Ali Rahmatullah Tulungagung, U. (n.d.). *PROBLEMATIKA GURU DI SEKOLAH*.
- Nisa Hidayatun Riska. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 7, 2917.
- Pito, A. H. (n.d.). METODE PENDIDIKAN DALAM AL-QUR'AN. In *Andragogi Jurnal Diklat Teknis 77*.
- Rizkita. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning Disisipi Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis pada Materi Struktur, Fungsi Jaringan Tumbuhan*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Manajemen* (Setiyawami, Ed.). ALFABETA.
- Yuniarti, N. P. M., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Videoscribe Connected terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 160–171. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.47009>